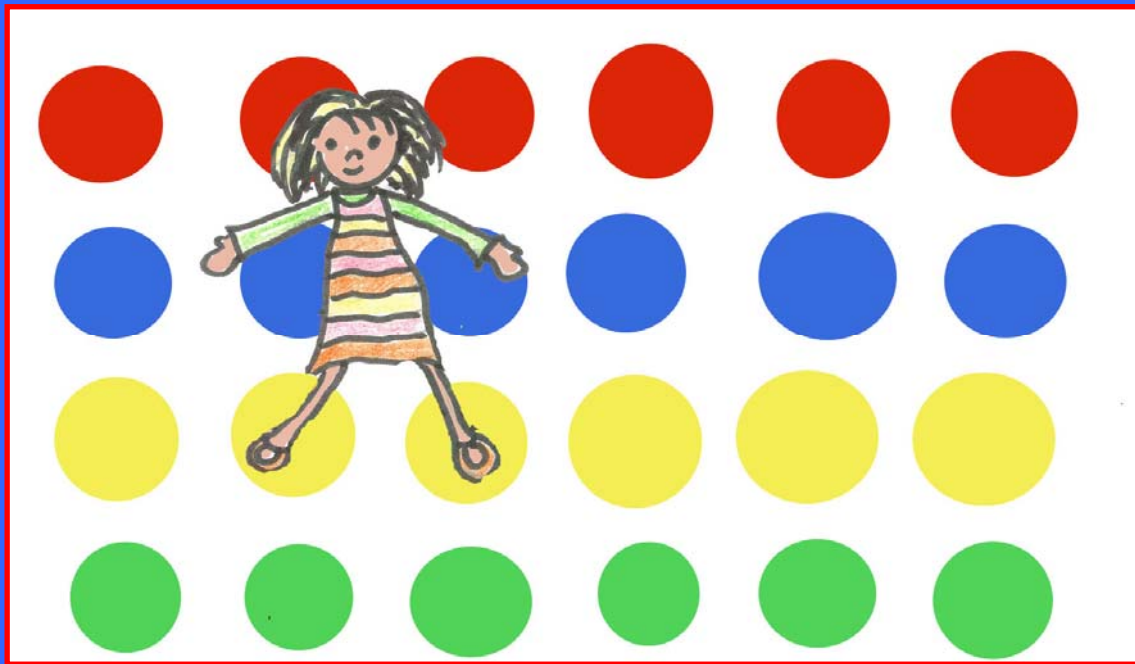


Spelkoffer

Spelletjes om binnen te spelen



SPEELGOEDMUSEUM
MECHELEN vzw

nekkerspoelstraat 21 . 2800 mechelen . tel 015/55 70 75 . fax 015/55 20 85
www.speelgoedmuseum.be . info@speelgoedmuseum.be

Inleiding

Inhoud spelkoffer

Spelregels

Ganzenbord

Monopoly

Twister

Mens erger je niet

Dammen

Lotto

Bronnen

Inleiding

De tentoonstelling 'Binnen spelen. Buiten spelen. Geen vervlogen droom!' geeft een overzicht van het spelgedrag van kinderen van 1900 tot nu.

Bij een tentoonstelling over spelen begint het bij iedereen te kriebelen. Jong en oud denken terug aan die leuke spelletjes van vroeger en nu. "Ik heb dat ook ... ", is een zinnetje dat ontelbare keren door de tentoonstellingsruimte zal weerklinken.

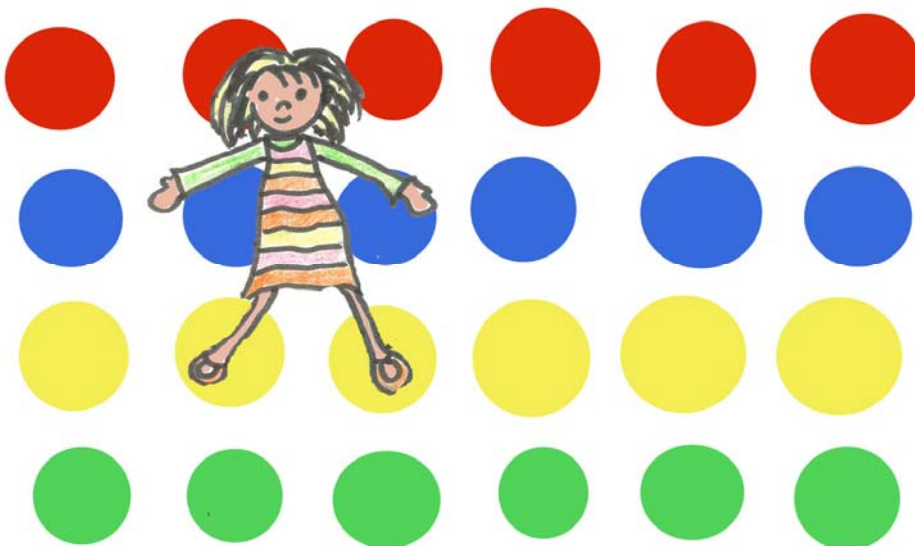
Spel en speelgoed zijn heel herkenbaar, tijdloos (denk maar aan knikkers, ...), soms (g)een vervlogen droom!

In hoeverre kennen de kinderen van vandaag de spelletjes van weleer nog? Deze spelkoffer bevat spelletjes om binnen te spelen van 1900 tot nu.

Weet je niet meer helemaal hoe 'mens erger je niet', ... gespeeld wordt? Geen paniek, in dit boekje vind je de speluitleg.

Nog een laatste noot, denk bij spelen niet alleen aan kinderen tot 12 jaar. Ook volwassenen worden graag (voor even) terug een beetje kind.

Veel spelplezier!



Inhoud spelkoffer binnenspelen

Spel	Aantal	Vervangingswaarde
Ganzenbord	4	17,00 €
Monopoly	4	40,00 €
Twister	3	18,00 €
Mens erger je niet	4	13,00 €
Dammen	4	18,00 €
Lotto	4	12,00 €

Binnen spelen

Dammen

Minimum aantal spelers:	2
Maximum aantal spelers:	2
Leeftijd:	vanaf 5 à 8j
Speelduur:	16' tot 45'



De 2 spelers zitten tegenover elkaar en hebben ieder 20 stenen. Deze worden verdeeld over het bord dat tussen de spelers in ligt. De verdeling is als volgt: één speler speelt met de witte stenen, de andere met de zwarte. Alle stenen worden geplaatst over de dichtstbijzijnde zwarte velden (dit geldt zowel voor wit als voor zwart). Dit zijn dus de eerste 4 rijen.

De stenen mogen alleen schuin naar voren worden geschoven. Ze komen dus altijd in de rij voor de oorspronkelijke rij, en ze kunnen gedurende het gehele spel uitsluitend de zwarte velden bezetten. Daarbij mogen ze niet over andere stukken heen. Net als bij schaken geldt: wit begint.

Als een witte steen schuin voor een zwarte ligt, kan de witte steen niet op de plaats van de zwarte komen. Als het veld achter de zwarte steen echter leeg is, kan de witte steen wel over de zwarte steen springen. Dit wordt slaan genoemd, en de zwarte steen wordt van het bord genomen. In tegenstelling tot bij het 'normale' schuiven, mag er ook achterwaarts worden geslagen. Een belangrijke regel is: als men kan slaan móet men slaan!

Als men geslagen heeft, kan men in dezelfde beurt doorslaan. Voorbeeld: op een schuine lijn staan achtereenvolgens de volgende stenen: een witte steen, een zwarte steen, een leeg veld, een zwarte steen en een leeg veld. De witte steen slaat de zwarte steen, en kan vervolgens ook de tweede zwarte steen slaan. Men mag tussentijds ook hoeken van 90 graden maken, waarbij men dus soms achteruit gaat in plaats van vooruit. Als men meerdere stenen kan slaan, geldt: meerslag gaat voor. Men moet zo slaan dat de meeste stenen van de tegenstander van het bord gaan. De geslagen stenen mogen pas van het bord weggenomen worden na het uitvoeren van de hele slag.

Bovendien geldt dat bij een slag over meerdere stenen niet 2 maal dezelfde steen 'geslagen' mag worden. Tevens geldt hierbij dat de stenen pas van het bord genomen mogen worden als de hele slag is uitgevoerd.

Als een steen aan de overkant komt, kan hij niet meer vooruit. Er wordt een steen bovenop gelegd. Vanaf nu heet deze steen een dam. Een dam mag terug, en is niet beperkt tot één veld. De dam mag over een hele schuine lijn gaan. Als er zowel met een schijf als met een dam geslagen kan worden mag men kiezen waarmee geslagen wordt, mits men zich houdt aan de regel 'meerslag gaat voor'. Voor de meerslagregel tellen geslagen stenen even zwaar als geslagen dammen.

Zodra iemand geen stenen meer heeft, wint de tegenstander. Ook als iemand niet meer kan zetten ('vast staat'), heeft de tegenstander gewonnen.

Als er geen mogelijkheid is om te winnen (bijvoorbeeld een situatie van beiden één dam) is het remise (gelijkspel). Tevens zijn er regels dat standen die bij goed spel niet meer te winnen zijn, remise worden verklaard na een aantal zetten. Bij twee dammen tegen één dam geldt dat het na vijf zetten remise is, drie dammen tegen één wordt na zestien zetten wederzijds remise verklaard.

Men kan gebruikmaken van de regels dat de tegenstander soms móet slaan. Zo kan men bijvoorbeeld één steen opofferen om de tegenstander in een verloren stelling te dwingen of ruimte te laten zodat jij een dam kunt halen.

Het damspel heeft veel varianten. Er zijn spellen waarbij het niet geoorloofd is om achteruit te slaan, behalve met een dam. Bij andere spellen mag de dam maar een veld per keer achteruit. In Angelsaksische landen wordt vaak gespeeld op het schaakbord (64 velden dus), dit wordt checkers genoemd.

Mens erger je niet

Minimum aantal spelers:	2
Maximum aantal spelers:	6
Leeftijd:	vanaf 5 à 8j
Speelduur:	16' tot 45'



De spelers van "Mens erger je niet" (twee tot vier) krijgen ieder vier pionnen in hun eigen kleur. Deze pionnen worden opgesteld in startcirkels gelegen bij de vier hoeken van het kartonnen speelbord. De spelers werpen om beurt met een dobbelsteen. Wie een zes gooit, is verplicht een pion uit de startcirkel in het veld te brengen, op het startpunt. Het is de bedoeling om als eerste jouw pionnen 40 cirkels verder naar jouw vier eindpunten te brengen. Alle pionnen worden verplaatst met dobbelsteenworpen.

De essentie van "Mens erger je niet" is dat men elkaars pionnen kan terugsturen naar de startcirkel, door precies op de pion van een ander te landen. Zo'n pion mag pas weer in het veld nadat zijn bezitter een zes heeft geworpen. Om een eindpunt te bereiken, moet voor de desbetreffende pion het vereiste aantal ogen precies worden gegooid. Bij een verkeerd aantal blijft de pion staan, en is dus uiterst kwetsbaar voor achterop komende pionnen van tegenstanders. Dan teruggestuurd worden doet echt pijn.

LOTTO

Minimum aantal spelers:	2
Maximum aantal spelers:	24
Leeftijd	vanaf 9 à 12j



Er kunnen evenveel spelers deelnemen als er kaarten zijn. Elke speler krijgt een kaart, of meer dan één als er kaarten over zijn. Eén speler (die indien gewenst tevens mag meespelen) doet de genummerde schijfjes in de doos en schudt ze goed door elkaar. Daarna neemt hij telkens een schijfje, roept het nummer af en geeft het aan de speler op wiens kaart dit nummer

voorkomt. De speler zet het schijfje dan op het overeenkomstige vakje. Als meerdere spelers hetzelfde nummer hebben, leggen zij een afdekplaatje op het vakje. Zodra een speler alle getallen op zijn kaart op deze wijze bedekt heeft, roept hij 'Kien!' Zijn kaart en de hierop geplaatste schijfjes worden gecontroleerd en als dit alles juist is, wint hij.

Ganzenbord

Minimum aantal spelers:	2
Maximum aantal spelers:	6
Leeftijd:	vanaf 5 à 8j
Speelduur:	16' tot 45'



Het spel zelf is uiterst eenvoudig: op het tempo van twee zeszijdige dobbelstenen, proberen de spelers als eerste de 63 vakjes te doorlopen, waarbij één op de drie vakjes een speciale betekenis heeft. Het parcours wordt soms vergeleken met de levensweg van een mens: 9 periodes van 7 jaar. Sommige symbolen brengen geluk, andere veroorzaken groot leed. Het leven zelf verloopt ook zo... .

Het meest typische aspect aan dit spel zijn de gebeurtenissen op de verschillende vakjes. In een traditioneel spel krijgt de gans een positieve betekenis op de vakken 5-14-23-32-41-50-59 en ook op de reeks 9-18-27-36-45-54. Dit zijn allemaal getallen waarvan de som van de cijfers 5 of 9 geeft. Wie daarop terecht komt, mag met dezelfde dobbelsteenworp nog eens vooruit. Dat is bij die tweede reeks bijzonder interessant! Om nu te beletten dat iemand bij zijn eerste beurt meteen door mag gaan naar "54" werd de volgende regel toegevoegd: wie bij zijn eerste beurt een "6-3" dobbelt, gaat door naar "26" en een gedobbelde "5-4" verplaatst je pion naar "53".

Wie alle ganzenvakjes bestudeert, merkt dat die telkens afwisselend na 5 en 4 vakjes liggen verspreid. Sommigen zien hier de waggelende stap van de gans in verborgen.

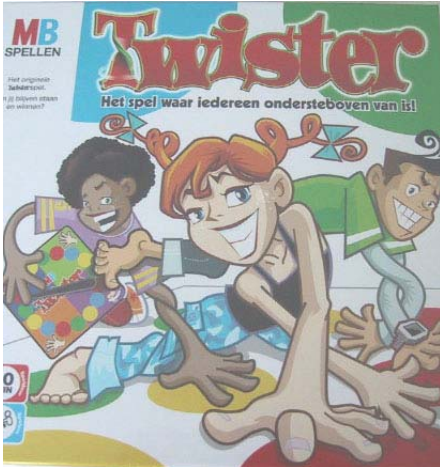
Er zijn ook minder leuke vakken. Op de "6" ligt de brug. Hier moet je een vooraf afgesproken inzet (geld, fiches, snoepjes,...) betalen aan de pot. Maar wie het dubbele wil betalen, mag meteen door naar 12. Op de "19" wacht de herberg. Hier moet je het gelag betalen (eenmaal de inzet) en een beurt overslaan. De put ligt op vakje "31". Je betaalt

er de afgesproken inzet. Maar je moet er blijven wachten totdat je verlost wordt door een medespeler die de pech heeft er terecht te komen. Wie een dubbele inzet wil betalen, mag er bij de eerstvolgende beurt meteen uit. De doolhof staat op vakje "42". Je betaalt één inzet aan de pot en keert drie vakjes terug. De beroemde gevangenis wacht op "52". Wie hier aankomt, betaalt eenmaal de inzet en kan enkel bevrijd worden door een speler die er ook aankomt. Het meest dramatische vakje is de dood (58). Je moet driemaal de inzet betalen en helemaal opnieuw beginnen.

Om het laatste vakje (63) te bereiken, moet je een exacte dobbelsteenworp hebben. heb je teveel gegooid dan moet je terug. Wie uiteindelijk als eerste speler de "63" bereikt, ontvangt de pot en wint het spel.

Twister

Minimum aantal spelers:	2
Maximum aantal spelers:	4
Leeftijd:	vanaf 5 à 8j
Speelduur:	15'



Het speelveld toont een rooster van 4 op 4 rijen bollen. Elk van de vier rijen heeft vier cirkels in één kleur: rood, geel, groen en blauw.

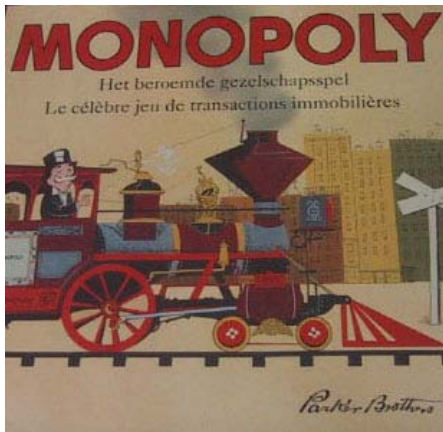
De draaischijf is verdeeld in vier delen en elk deel komt overeen met een ledemaat: linkervoet, rechervoet, linkerhand en rechterhand. Elk deel heeft één vakje voor elk van de vier kleuren.

De spelleider draait aan de draaischijf en zegt het resultaat hardop, bijvoorbeeld: linkervoet op geel. Nu moeten de spelers dit lichaamsdeel op een vrije cirkel in de betreffende kleur plaatsen. Hun overige ledematen blijven op hun plaats staan. Zodra een ledemaat van zijn plek komt als dat niet mag, of als een ander lichaamsdeel (zoals een knie of een elleboog) het speelveld raakt, ligt de betreffende speler uit het spel.

De speler die als laatste overeind blijft, wint het spel.

Monopoly

Minimum aantal spelers:	2
Maximum aantal spelers:	6
Leeftijd:	vanaf 9 à 12j
Speelduur:	46' tot 2u



MONOPOLY is het spel waarbij onroerend goed zo gunstig mogelijk gekocht, gehuurd of verkocht moet worden, zodat het bezit van de spelers toeneemt – degene die het rijkst is, wordt uiteindelijk de winnaar. De spelers beginnen bij "START" en verplaatsen hun pion als ze aan de beurt zijn zoveel vakjes over het speelbord als ze gegooid hebben met de dobbelstenen. Als u terecht komt op een stuk grond dat nog niet verkocht is, kunt

u het kopen van de bank. Als u besluit het niet te kopen, verkoopt de bank de grond meteen bij opbod aan de hoogste bidder. Spelers die grond bezitten, ontvangen huur van andere spelers die erop terecht komen. De huur wordt steeds hoger naarmate er meer huizen en hotels worden gebouwd, dus het is verstandig zoveel mogelijk te bouwen. Om aan geld te komen, kunt u op straten hypotheek verlenen aan de bank. U moet de aanwijzingen van Algemeen Fonds- of Kanskaarten altijd opvolgen. Soms moet u naar de gevangenis.

INHOUD

1 speelbord 10 pionnen 28 eigendomsbewijzen 16 Kans-kaarten 16 Algemeen Fonds-kaarten 1 pakket speciaal MONOPOLY-geld 32 huizen 12 hotels 2 dobbelstenen

VOORBEREIDING

1. Verdeel de huizen, hotels, eigendomsbewijzen en het geld (in volgorde van waarde) over de uitsparingen in de doos.
2. Sorteert de kaarten voor Kans en Algemeen Fonds, schud de beide stapels en leg ze met de goede kant omlaag op de betreffende vakken op het speelbord.
3. Elke speler kiest een pion en zet hem op start.

4. De bank geeft elke speler € 1500 in de volgende biljetten:

- 2 van € 500
- 4 van € 100
- 1 van € 50
- 1 van € 20
- 2 van € 10
- 1 van € 5
- 5 van € 1

Behalve het geld, beheert de bank ook de eigendomsbewijzen, de huizen en de hotels tot deze door de spelers gekocht worden. De bank betaalt tevens salarissen en premies uit, leent de spelers indien nodig geld voor hypotheek en int alle belastingen, boetes, aflossing van leningen en rente. Bij het veilen (bij opbod verkopen) van grond, fungeert de bank als veilingmeester. De bank kan nooit "failliet gaan" en mag daarom indien nodig geld uitbetalen in de vorm van schuldbekentenissen die gewoon op een papiertje geschreven worden.

5. De spelers gooien om de beurt de dobbelstenen. Wie het hoogst gooit, mag beginnen en het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

HET SPEL

Als u aan de beurt bent, gooit u beide dobbelstenen en u verplaatst uw pion het gegooide aantal vakjes in de richting van de pijl. Het vakje waarop de pion terecht komt, bepaalt wat u moet doen. Er mogen verschillende pionnen tegelijk op één vakje staan. Afhankelijk van het vakje waarop u terecht komt, heeft u een van de volgende mogelijkheden/ verplichtingen: de grond waarop uw pion staat kopen, huur betalen (als een andere speler deze grond bezit), belasting betalen, een Algemeen Fonds- of Kans-kaart pakken, naar de gevangenis gaan, vrij parkeren, 200 euro salaris innen of "Slechts op bezoek" zijn in de gevangenis

Dubbel gooien

Als u dubbel gooit, verplaatst u uw pion en u handelt de mogelijkheden/ verplichtingen af van het vakje waar u terecht komt. Daarna mag u nog eens gooien en verplaatsen. Als u drie keer achter elkaar dubbel gooit, moet u direct naar de gevangenis.

“START” passeren

Telkens wanneer u op of langs “START” komt, ontvangt u 200 € salaris van de bank. U kunt in één beurt twee keer 200 € verdienen, b.v. wanneer u direct na “START” op het vakje Kans of Algemeen Fonds terecht komt en een kaart trekt met “Ga verder naar START”.

Grond kopen

Als u terecht komt op onverkochte grond (d.w.z. een vakje waarvan nog niemand het eigendomsbewijs bezit), dan heeft u als eerste het recht om deze grond van de bank te kopen. Als u besluit tot kopen, betaalt u de bank het bedrag dat op het vakje staat aangegeven. In ruil daarvoor ontvangt u het eigendomsbewijs van het betreffende vakje. Dit kaartje legt u met de goede kant omhoog voor u neer. Als u besluit niet te kopen, moet de bank de betreffende grond direct bij opbod te koop aanbieden, te beginnen bij een prijs die een van de spelers ervoor geven wil. De speler die afzag van zijn kooprecht mag ook meebieden.

Verkochte grond

Als een speler terecht komt op verkochte grond, dan heeft de eigenaar daarvan recht op huur. Het is gunstig om alle straten van één kleur (een stad) in handen te krijgen – m.a.w. een “monopolie”. U mag alleen bouwen op straten waarvan u de complete stad bezit.

Huur

Als u terecht komt op grond van een andere speler, dan heeft de eigenaar van de grond het recht u om huur te vragen. De grondeigenaar moet huur vragen voordat de volgende speler de dobbelstenen gooit. Het te betalen bedrag staat aangegeven op het eigendomsbewijs van de betreffende grond en is afhankelijk van de hoeveelheid bebouwing. Als een speler alle straten van één stad in zijn/haar bezit heeft, dan mag hij/zij – zolang de straten onbebouwd zijn – de dubbele huur vragen. Wanneer een van de straten met hypotheek bezwaard is, mag er geen dubbele huur geïnd worden. Als er huizen of hotels op een straat staan, is de huur hoger dan bij onbebouwde grond (zie eigendomsbewijs). Voor straten die met hypotheek bezwaard zijn, mag geen huur gevraagd worden.

Nutsbedrijven

Als u op een Nutsbedrijf terecht komt mag u het, als dat nog kan, kopen. Net als bij de andere grond betaalt u de bank het bedrag dat op het vakje staat aangegeven. Als een andere speler de grond al in bezit heeft, heeft hij/zij recht op huur. De huur wordt berekend aan de hand van wat u zojuist gegooit heeft. Heeft de eigenaar één

Nutsbedrijf, dan bedraagt de huur 4 maal het aantal ogen van de worp. Maar als hij/zij beide Nutsbedrijven bezit, dan moet u 10 maal het aantal ogen van uw worp betalen. Als u op het vakje terecht bent gekomen als gevolg van Algemeen Fonds of Kans, dan moet u de dobbelstenen gooien om de verschuldigde huur te bepalen.

Stations

Als u hier als eerste speler op komt, dan kunt u het station kopen. Anders wordt het door de bank geveild (ook al heeft u de aankoop geweigerd, u mag tijdens de veiling toch meebieden). Als het station al verkocht is, dan moet u het op het eigendomsbewijs aangegeven bedrag betalen. Het huurbedrag is afhankelijk van het aantal stations dat de eigenaar in zijn/haar bezit heeft.

“Kans” en “Algemeen Fonds”

Een speler die op een van deze vakjes terecht komt, neemt de bovenste kaart van de betreffende stapel. Op de kaarten staat één van de volgende opdrachten: verplaats uw pion, betaal geld – b.v. belasting, ontvang geld, ga naar de gevangenis of verlaat de gevangenis zonder betalen. U moet de opdracht van de kaart direct uitvoeren en hem vervolgens met de goede kant omlaag onderaan de stapel leggen. Als u een kaart met “Verlaat de gevangenis zonder betalen” krijgt, mag u deze houden tot u hem wilt gebruiken of hem voor een bepaalde prijs verkopen. Let op: als een kaart u opdraagt uw pion te verplaatsen en u komt daardoor langs “START”, dan ontvangt u 200 €. Als u direct naar de gevangenis wordt gestuurd, mag u niet langs “START” gaan.

Belastingen

Als u op “Inkomstenbelasting” terecht komt, betaalt u het verschuldigde bedrag aan de bank.

Vrij parkeren

Wanneer u op dit vakje terecht komt, blijft u gewoon staan tot u weer aan de beurt bent. Er staan geen straffen op dit vakje: u mag gewoon huur innen, bouwen, kopen, verkopen, enz.

Gevangenis

Wanneer moet u naar de gevangenis? Als uw pion terecht komt op het vakje “NAAR DE GEVANGENIS”, of wanneer u een Algemeen Fonds- of Kans-kaart trekt met “GA DIRECT NAAR DE GEVANGENIS”, of als u in één beurt driemaal achter elkaar dubbel gooit. Als u naar de gevangenis moet, is uw beurt voorbij. U ontvangt geen 200 € omdat u niet langs “START” gaat, maar regelrecht naar de gevangenis. Om de

gevangenis weer te verlaten, kunt u: 50 € boete betalen en bij uw volgende beurt verder spelen, of een kaart met "Verlaat de gevangenis zonder betalen" van een andere speler kopen en gebruiken, of een kaart met "Verlaat de gevangenis zonder betalen" gebruiken (als u die bezit), of 3 beurten in de gevangenis blijven wachten en tijdens uw beurt proberen dubbel te gooien. Als u dubbel gooit, mag u de pion het gegooide aantal vakjes verplaatsen. Na drie beurten moet u de gevangenis verlaten en 50 € boete betalen voordat u uw pion verplaatst. Spelers die in de gevangenis zitten, mogen gewoon huur innen, op voorwaarde dat hun grond niet met hypotheek bezwaard is. Als u niet naar de gevangenis "gestuurd" bent, maar tijdens het verplaatsen op het gevangenisvakje terecht komt, bent u "slechts op bezoek". Bij uw volgende beurt gaat u gewoon verder.

Huizen

Een speler mag een stuk grond pas gaan bebouwen wanneer hij alle straten van één stad (1 kleur) bezit. Huizen bouwen verhoogt de huur voor passerende medespelers. De prijs van een huis staat aangegeven op het betreffende eigendomsbewijs. U mag wanneer u maar wilt huizen kopen, maar u moet uw grond gelijkmatig bebouwen: er mag pas een tweede huis op een straat gezet worden wanneer alle straten van die stad met 1 huis bebouwd zijn. Dit geldt tot het maximum van 4 huizen per straat. Huizen verkopen gaat op dezelfde manier. U mag op elk moment van het spel kopen of verkopen, zoveel als u wilt en als uw financiële positie toelaat. In een stad mag niet gebouwd worden wanneer een van de straten met hypotheek bezwaard is. Als u alle straten van 1 kleur bezit en er slechts één of twee bebouwd zijn, mag u nog steeds dubbele huur vragen voor uw onbebouwde bezitting(en) van die kleur.

Hotels

Een speler die een hotel wil bouwen, moet eerst op elke straat van een stad vier huizen hebben. Hotels worden op dezelfde manier gekocht als huizen en kosten vier huizen (die teruggaan naar de bank) plus de prijs die op het eigendomsbewijs staat. Er mag maar 1 hotel per straat gebouwd worden.

Tekort aan huizen en hotels

Als de bank geen huizen meer heeft, moet u wachten totdat een andere speler huizen inwisselt of aan de bank verkoopt. U kunt ook een hotel verkopen en door huizen vervangen wanneer er geen huizen beschikbaar zijn. Als er een beperkt aantal huizen of hotels beschikbaar is en er zijn twee of meer spelers geïnteresseerd, dan moet de bank ze bij opbod aan de hoogste bidder verkopen. De bank

begint bij de laagste prijs die op een eigendomsbewijs staat.

Grond verkopen

Spelers mogen onbebouwde grond, Stations en Nutsbedrijven buiten de bank om aan elkaar verkopen voor een samen overeengekomen prijs. Bebouwde straten mogen niet verhandeld worden. Al staat er maar één huis in een complete stad, dan mag er van die stad niets verkocht worden. Als de eigenaar de betreffende grond toch wil verkopen, dan moet hij/zij eerst alle huizen aan de bank verkopen. Huizen moeten gelijkelijk verkocht worden, op dezelfde manier waarop de bebouwing geplaatst werd (zie bij "Huizen" hierboven). Huizen en hotels mogen niet aan andere spelers verkocht worden. U verkoopt ze aan de bank voor de helft van de prijs die staat aangegeven op het betreffende eigendomsbewijs. U mag op elk moment verkopen. Voor hotels betaalt de bank de helft van de prijs voor een hotel plus de halve prijs van de vier huizen die de bank ontving toen het hotel gekocht werd. Alle hotels van één stad mogen tegelijk verkocht worden. Indien nodig kunnen hotels weer worden ingeruild voor huizen, zodat er wat geld vrijkomt. In dat geval gaat het hotel naar de bank en u ontvangt 4 huizen én geld voor het hotel (d.w.z. de halve koopprijs). Bezit waar hypotheek op rust, mag alleen aan andere spelers verkocht worden en niet aan de bank.

Hypotheek

Als u geen geld meer hebt en u moet een schuld betalen, dan kunt u aan geld komen door één of meer van uw bezittingen met hypotheek te bezwaren. Verkoop eerst alle eventuele bebouwing. Draai nu het eigendomsbewijs om en de bank betaalt u de hypotheekwaarde die op de achterkant van de kaart staat. Wanneer u de hypotheek wilt aflossen, moet u het geleende bedrag plus 10% hypotheekrente aan de bank betalen. Een stuk grond dat met hypotheek bezwaard is, blijft in het bezit van de eigenaar. Andere spelers kunnen de grond niet overnemen door de hypotheek bij de bank af te lossen. Er mag geen huur geïnd worden voor grond waar hypotheek op rust, wél voor eventuele andere straten van dezelfde stad. U mag grond die met hypotheek bezwaard is wel tegen een overeengekomen prijs verkopen aan een andere speler. De koper kan dan de hypotheek inclusief 10% rente direct aflossen. In plaats daarvan mag hij/zij ook alleen de 10% rente betalen en de hypotheek behouden. Wanneer de hypotheek later wordt afgelost, moet de eigenaar de hypotheekwaarde plus opnieuw 10% rente betalen. Er mogen pas huizen gekocht worden wanneer alle hypotheek van een stad zijn afgelost.

Faillissement

Als u de bank of een andere speler meer geld schuldig bent dan u kunt betalen, wordt u failliet verklaard. Het spel is voor u voorbij. Als de bank de schuldeiser is, gaan al uw geld en bezittingen terug naar de bank. Deze verkoopt de stukken grond vervolgens één voor één aan de hoogste bieder. Eventuele kaarten met "Verlaat de gevangenis zonder betalen" gaan onderaan de betreffende stapel. Als u failliet gaat door toedoen van een andere speler, worden uw huizen en hotels voor de helft van de prijs door de bank gekocht. Uw schuldeiser krijgt al uw geld, eigendomsbewijzen en "Verlaat de gevangenis"-kaarten. Hij/zij ontvangt ook de bezittingen waar hypotheek op rust. De schuldeiser moet hiervoor direct 10% rente betalen en kiezen of hij/zij de hypotheek wil behouden of aflossen.

Opmerkingen

Als een speler meer huur moet betalen dan hij contant heeft, mag hij zijn schuld (gedeeltelijk) voldoen in de vorm van bezit (d.w.z. onbebouwde grond). In dit geval kan de schuldeiser een bepaalde straat (evt. zelfs met hypotheek bezwaard) accepteren, ook al is de schuld misschien veel groter dan de werkelijke waarde van de straat. Hiermee krijgt hij/zij wellicht nieuwe bouwmogelijkheden of kan hij/zij voorkomen dat een andere speler een complete stad in handen krijgt. Eigenaars van straten en ander onroerend goed moeten altijd zelf de huur opeisen. De bank leent uitsluitend geld aan spelers tegen onderpand, oftewel door een bezitting met hypotheek te bezwaren. Spelers mogen geen geld van elkaar lenen.

De winnaar

De speler die als laatste overblijft, is de winnaar.

SPELREGELS VOOR EEN KORT SPEL

De spelregels voor dit "korte spel" verschillen op drie punten van de gewone regels.

1. Tijdens de VOORBEREIDING van het spel schudt de bankhouder alle eigendomsbewijzen. De speler links van hem/haar coupeert de stapel en de bank deelt aan alle spelers twee kaartjes uit (1 voor 1). De spelers betalen de bank direct de officiële prijs van de ontvangen bezittingen. Dan begint het spel.

2. In dit korte spel bouwt u maar drie huizen (i.p.v. vier) per straat, voordat u een hotel koopt. De huur voor een hotel blijft hetzelfde als in het gewone spel. Een hotel verkopen brengt de helft van de aankoopprijs op plus drie huizen.

3. EINDE VAN HET SPEL. De eerste speler die failliet gaat, trekt zich net als in het gewone spel terug. Maar zodra er een tweede speler failliet gaat, is het spel afgelopen. De failliete speler geeft de schuldeiser (de bank of een andere speler) alles van waarde dat hij/zij bezit, inclusief huizen, hotels en andere bezittingen. Nu tellen de overgebleven spelers de waarde van hun bezittingen bij elkaar:

- 1 contant geld
- 2 de op het bord aangegeven prijzen van de straten, nutsbedrijven of stations die zij bezitten;
- 3 de helft van de op het bord aangegeven prijzen voor bezit dat met hypotheek bezwaard is;
- 4 de aankoopprijs van de huizen die zij bezitten;
- 5 de aankoopprijs van de hotels die zij bezitten (= de prijs van vier huizen).

De rijkste speler wint het spel!

SPEL MET BEPERKTE SPEELTIJD

Een andere manier om het spel te bekorten werkt als volgt. Spreek aan het begin van het spel een bepaalde speeltijd af. De speler die het rijkste is op het moment dat de speeltijd is verstreken, is de winnaar. Voor het spel begint, worden de eigendomsbewijzen geschud en gecoupeerd, en de bank geeft elke speler twee kaartjes. De spelers betalen de bank direct de aankoopprijs van de ontvangen bezittingen. Dan begint het spel.

Bronnen

www.speldatabase.be